MANUAL

ロードの方法

１、本体、ディスプレイの電源を入れます。

２、ラベルにディスク１と書いてあるディスクをドライブ１に入れます。
　ラベルにディスク２と書いてあるディスクをドライブ２に入れます。

３、リセットボタンを押します。ディスクが回転したのち、自動的にプログラムがロードされます。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊　【ご注意】　＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

ガーベージコレクションについて

サウンドボードをお付けになっておられる方で、ゲームプレイ中にまれに、ゲームが一時中断したような状態になることがあります。これは、「ガーベージ・コレクション」といって、プログラムを処理する時間ですので、しばらくお待ちになってください。ゲームは再開されます。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

注：１、ＰＣ９８０１の方は６４０ＫＢのメモリが必要です。

２、ＰＣ９８０１の方でＮＥＣ純正サウンドボードを装着の方は音楽が自動的に出るようになっています。

３、ディスク２にはプロテクトシールは貼っていません。これは、データをセーブするためですので、ディスク２にはプロテクトシールを貼らないように願います。

４、ゲームをやめる場合はディスクが回転していない時にデイスクを抜いてください。

５、万一、ディスクが作動しない場合は、下記のディップスィッチを参照してください。

ＳＷ１　10000001

ＳＷ２　00110000

ＳＷ３　00000000

注：０＝ＯＦＦ　１＝ＯＮ

サウンドボード装着の方は、ＳＷ２の５がＯＮ（１）となります。

【ＮＥＣ純正サウンドボードを実装中のお客様へ】

サウンドボードを実装しているのに音楽がならないというお便りをしばしばいただいております。

この場合、ご面倒でも下記のことを実施ください。

１、パソコンの電源を切った状態で、
　ディップスイッチ２の５をＯＮ（下向き）にする。
２、パソコンの電源を入れる。
３、ユーティリティディスク（システムディスクの場合もあります）を立ち上げる。
　（１）　ｌｏａｄ”ｍｅｎｕ”　ｒｕｎ
　（２）　”メモリスイッチの設定”を選択　ｒｅｔｕｒｎ
　（３）　”拡張ホード”を選択　ｒｅｔｕｒｎ
　（４）　”サウンドボード”を（使う）にする　ｒｅｔｕｒｎ
　（５）　ＥＳＣキーを押す
　（６）　”終了”を選択　ｒｅｔｕｒｎ
４、ドライブ１にあるユーティリティディスク（システムディスクの場合もあります）を抜いて、
　ドライブ１に「風林火山」のディスク１を入れる。
　ドライブ２に「風林火山」のディスク２を入れる。
５、リセットする。
６、ゲームは自動的に始まります。

注：ＰＣ９８０１ＤＸ、ＤＡ、ＦＡ、２８６ＶＪ、３８６ＧＥなど初めから音源ボードがついているものは、こんな事をする必要はありません。パソコン出荷当時（購入時）のディップスイッチの状態で音楽は自動的になるようになっています。

目　次

はじめに

この度は、「風林火山」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。

さて、当社発売の「三国志演義」に続いて、今度は日本を舞台にしての、ＳＬＧとＲＰＧの合体ゲームが出来ました。

プレイヤーは、ＳＬＧで武田信玄を演じ、ＲＰＧで山本勘助を演じる、つまり、一人二役のゲームです。

武田信玄の役目はＳＬＧで内政、行軍、合戦、勢力圏拡張、ひいては日本全土を統一という目的を持っています。

一方の山本勘助は、命じられて旅に出ます。有能な人物を捜し、勧誘し、自軍に迎え入れ、はたまたおいしいアイテム、金などをみつけて本国に送り、いわば、ＳＬＧを陰でささえる内助の功的存在です。

ゲームは、１５５５年から始まります。

この頃は、地方の覇権を確立した有力大名達がいよいよ京をめざそうとした戦国真っ盛りの時代です。

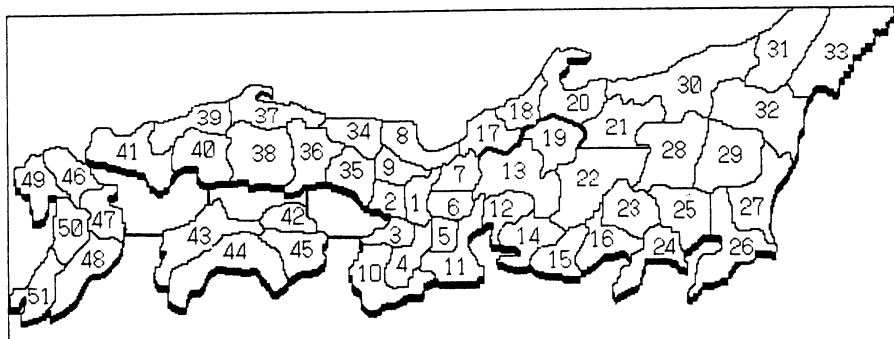
時に信玄３４才、武、知、信、勇、どれをとっても他の大名にひけをとらない、いや、他の大名達から最も恐れられていた存在だったといえるでしょう。

実際の武田信玄はこれから１７年後に京へ向けて進発しますが、上洛途中、病魔に倒れ、野望を果たすことが出来ませんでした。

「京に旗を立てよ」が彼の遺言でした。

武田信玄になりかわって、どうぞ、あなたが、京に旗を立ててください。

第一章　ゲームの構成

１、ゲームマップ

注１：本州、九州、四国へは４１－４６、４０－４３、４３－４７、

３６－４２、３－４５があります。

注２：１７、１８、２０から１３、１９へは行けません。

２、ゲームの概要

プレイヤーは武田信玄ら７人の有力大名の中から一人を選んでプレイします。

内政フェイズでそのエリアの数値を増やし、行軍し、戦います。

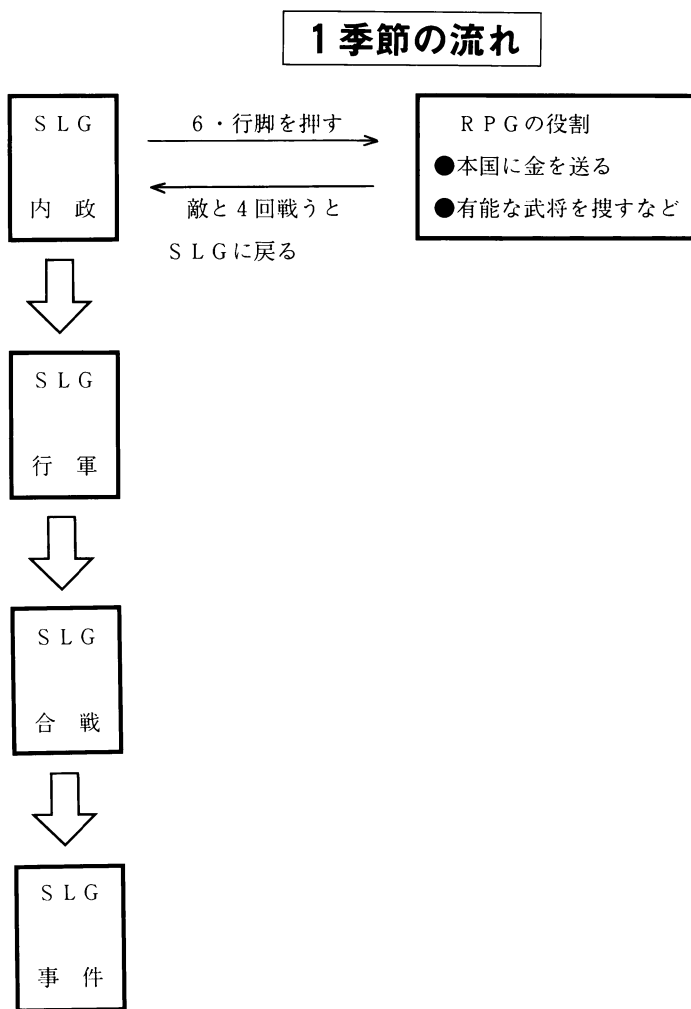
奪ったエリアはその大名のものとなります。

内政フェイズでは奪ったエリアがだんだん増えてくると、ひとつひとつのエリアのコマンドを行います。

行軍フェイズでは内政フェイズと異なり、たとえ沢山のエリアをもっていても、いちどきに何回でも命令出来ます。

こうして、各エリアを奪い、各エリアの数値を上げて、５１エリア全部を取れば勝利となります。

３、ゲームの流れ図

１季節の流れ
ＳＬＧ
内　政
６・行脚を押す
ＲＰＧの役割
●本国に金を送る
●有能な武将を捜すなど
敵と４回戦うと
ＳＬＧに戻る
ＳＬＧ
行　軍
ＳＬＧ
合　戦
ＳＬＧ
事　件

4、ゲームの進行

次の（1）～（4）を1季節として進行します。

季節とは、春、夏、秋、冬をさします。

ゲームは、1555年春から始まります。

なお、各季節における行軍の指令順序はランダムに決まります。

（1）内政フェイズ

兵士雇用（SLG)、行脚（RPG）などのコマンドを行います。

（2）行軍フェイズ

自分の治めている領土エリア内の軍隊を動かします。

（3）合戦フェイズ

もし、(2）によって同じエリアに敵軍が存在する場合は合戦となります。

（4）事件フェイズ

包囲、天災などの各地情報が入ります。

注：フェイズとは段階の意味です。

5、プレイ人数

1人です。

6、大名の選択

下記の七大名のうちのどれかを選んでプレイしてください。

ゲームに登場する国は51エリアです。

大名名	本拠地	エリア番号
武田信玄	甲斐	23
織田信長	尾張	12
上杉謙信	越後	30
北条氏康	相模	24
毛利元就	安芸	40
大友義鎮	豊後	47
伊達晴宗	陸奥	33

７、ゲームレベル

１から３まであります。

１が一番やさしく、３が一番難しくなっています。

８、勝利条件

５１の全エリアを自領地とすること。

９、ゲームオーバー

下記のいずれかに該当する場合はいずれもゲームオーバーとなります。

１・ゲーム途中で、本拠を敵に奪われた場合。

２・プレイヤーの選んだ大名が敵にくだった場合。

３・コンピュータの受け持つどれかの大名が４０以上のエリアを取った場合。

１０、ゲームを始めるにあたっての選択

タイトル画面の後、

ＮＥＷＧＡＭＥ＝１　ＬＯＡＤＤＡＴＡ＝２　　ＳＥＬＥＣＴ　１／２

と表示されます。

このゲームを初めてプレイされる方は１をお選びください。

過去にデータをセーブしており、そのゲームの続きをされる方は２をお選びください。

過去にデータをセーブしている場合、

ＳＬＧ＝１　ＲＰＧ＝１　　ＳＥＬＥＣＴ　　１／２

と表示されますので１か２をお選びください。すると、

ロード　１－５　　ＨＩＴ　１－５　ＫＥＹ

と表示されますので１から５までの数値をご入力ください。

第二章　内政フェイズ

画面に下記のものが表示されます。

年、季節

大名の顔

場所、統治力

知略アイテム数

人口、食糧、産業、民情、環境、将数、兵士、鉄砲、城の強度、金

相場

コマンド

1、年

年に制限はありません。何年まででもプレイ出来ます。

2、季節

1年は春、夏、秋、冬の4季節です。

３、徴兵と徴収

春には、そのエリアの人口とそのエリアの将の統治力の度合によりコンピュータが自動的に徴兵し、従来の兵士数に加算致します。

また、各季節には、そのエリアの産業数値とそのエリアの将の統治力の度合によりコンピュータが自動的に徴集し、従来の金に加算致します。

また、秋には刈り入れがあり、収穫したものは、自動的に金に換算されます。

この収穫は約半々に分けられ、その一つは地元に落ち、もう一つは本拠地に上納されます。

地元に落ちる金は、もしその地に兵がおれば、兵士の経費を差し引いた残りです。

一方、上納される金は、そのエリアの将の統治力の度合により徴集し、本拠に上納します。

４、統治力

上記３で述べたように、統治力は徴兵、徴収に大きく関係します。

そのエリアの武将の統治力の総合計により、徴兵、徴収度合が決定します。

例えば、場所９のエリアに下記Ａ、Ｂ、Ｃの武将が３人いたとします。

Ａという武将の統治力が３０

Ｂという武将の統治力が２２

Ｃという武将の統治力が１０

Ａ＋Ｂ＋Ｃ＝６２

つまり統治力は６２です。

これは１００分率ですから、徴兵、徴収とも１００分の６２程入ってきます。

ただし、武将の統治力合計が１００を越えたら、１００となります。

なお、１つのエリアには、武将は何人でもおく事が出来ます。

5、人口、食糧、産業、民情、環境について

食糧、産業の数値の制限はおおむね９００程度までです。

民情、環境は度合で１００を限度としています。

いずれも数値が高いほどよいわけで、下記のようになっています。

人口＝徴兵多、食糧＝秋に収穫増（金に自動的に変換される）

産業＝金増、　民情＝人民逃亡なし、環境＝天災などの被害少

注：民情とは、そのエリアの住民感情などをさします。環境とは、そのエリアの土木工事度合や衛生環境などの総合的な住み心地をさします。

6、相場

兵士、鉄砲の雇用には相場があります。これは毎季節変動します。

毎季節、1金につき、何人が雇用出来るか、また、1金につき、いくら鉄砲が購入出来るかが表示されます。

7、コマンド

毎季節に次のコマンドが用意されています。

コマンドは9の終了コマンドを押すまでいくらでも実行できますが、回数制限があるものもあります。

注：やりなおし

数値をまちがえたり、途中で命令を変更したりする場合はＥＳＣキーをご使用ください。

注：余剰の金

使い残した金は次ターンに持ち越されます。

【0】雇用・・・（何回でも可）

持っている金の範囲内で兵士を雇用出来ます。

【1】鉄砲・・・（何回でも可）

持っている金の範囲内で鉄砲を購入出来ます。

【２】武将

（１）、配置替・・・（何回でも可）

将を自軍エリア内で配置替できます。

金３を必要とします。将の転勤費用とお考えください。

（２）、恩賞・・・（何回でも可）

恩賞を与える事により、将の忠誠度が増します。

忠誠度は１００を限度としています。

（３）、アイテム・・・（何回でも可）

ＲＰＧで山本勘助が知略アイテムを見つけて本国に送ります。

送られた知略アイテムは内政コマンドの左側に緑色で表示されます。

（場所名の下、相場数値の上のところ）

武将の知略アイテムは、合戦に出て一度使うと、０になります。

この数値はじょじょにしか回復していきません。

それをすぐに回復させたい時に、このコマンドを用います。

【３】送金・・・（１回限り、金額制限あり）

当エリアより、他エリアへの送金が出来ます。

【４】調査・・・（何回でも可・無料）

（１）、エリア調査

敵・味方の兵士、鉄砲数状況などを調査する時に使用します。

２、８、↑、↓キーでスクロールします。

９、ＥＳＣキーでもとに戻ります。

（２）、将調査

武将要素を見ることが出来ます。

（注、視認・索敵）

プレイヤー以外の他エリアの兵士数、鉄砲数、将状況がどのようになっているか、ゲームをプレイしていくうえで、大変重要なことですが、このゲームでは、分からないようになっています。

プレイ開始時に、隣合うエリアだけは分かっていますが、あとは、下記によって、他エリアの数値状況を把握していただくことができます。

（１）内政コマンドで５の間者を選択、自国間者がその地に潜入すれば、以後その地の数値などは判明します。

（２）数値不明地に、自軍兵を派兵し、一度、合戦状態になれば、以後、そのエリアの数値などは判明します。

【５】間者（スパイの事）・・・（２回限り）

間者が他国へ潜入し、そのエリアの情報（武将の数値、兵の数など）を教えてくれるようになります。

【６】行脚（ＲＰＧ）・・・（１回限り）

このコマンドはＲＰＧです。この説明は長大になるので別章をもうけました。第六章にて説明致します。

【７】内政・・・（１回限り）

（１）、開墾

開墾コマンドを実行すると、そのエリアの食糧が増加します。

示された範囲内の金を投資してください。

（２）、産業奨励

産業コマンドを実行すると、そのエリアの産業が増加します。

示された範囲内の金を投資してください。

（３）、恩恵

住民の感情がよくなります。

つまり、そのエリアから逃げ出す住民が少なくなります。

（４）、環境保全

ときに、大ききん、疫病などのアクシデントが起きますが、このコマンドを実行しておけば、環境数値があがり、兵、鉄砲などの被害が少なくなります。

【８】その他

（１）、外交

〔１〕、不可侵条約締結

他国と条約を結べば攻めてこなくなります。

条約を結ぶにはＲＰＧで獲得するアイテムもしくは金が必要です。

〔２〕、不可侵条約破棄

１で結んだ条約を破棄するときに使用します。

〔３〕、説得

プレイヤーが大半の国を取り、殆ど体勢がプレイヤーのものになりかけたときに有効です。

（２）、町建設・・・（何回でも可）

金１００で町を建設出来ます。

建設すると、産業値、人口が増えます。

（３）、城補強・・・（何回でも可）

金３０で城の強度が１増加します。

注：城の強度が１になると、籠城が出来なくなり、強制的に野戦となり

ます。従って、２以上にしておけばいいわけで、それ以上いくらあげても守るのに効果があるというわけではありません。

（４）、委任・・・（何回でも可）

支配するエリアが増えてくると、いちいち各エリアのコマンドを実行するのが面倒になってきます。

委任すると、そのエリアの金を本拠に自動的に送ってくれます。

注：集権とは、中央集権の事で、つまりプレイヤーが１つ１つのコマンドを実行していくものです。（赤色表示）

委任すると、緑色になります。

また、委任はいつでも解除できます。

（５）、音楽

ＦＭ音源をお付けになっておられる方はゲーム中絶えず音楽が流れています。

この音楽を聞きたくないと思われる方は、

１・音楽要　２・音楽不要

と出ますから、

２を入力してください。

再び聞きたくなったら、１を入力していただければ、また聞けるようになります。

（６）、セーブ　　　次の項で述べます。

８、セーブコマンド

もし、ゲームが長くなり、後日にゲームを持ち越したくなった時は、現在時点のデータをセーブすることが出来ます。
セーブは５つあります。

何番へセーブしますか（ＨＩＴ１－５ＫＥＹ）

と表示されますので、１から５までの数値を選択して入力ください。
たとえば、１を入力すると、

１番へデータをセーブ致します。

と画面に表示してセーブを実行していきます。

なお、以前にデータを１番に記憶させてあり、再び１番へセーブされた場合は以前のデータは消えてしまいます。
いったん、データをセーブしておいてその続きをすることもできます。

注：このゲームは、ＳＬＧで５つ、ＲＰＧで５つのセーブが出来ます。

第三章　行軍フェイズ

【０・行軍】

行軍したいときは、０キーもしくはリターンキーを押していただきます。
すると、「出立地」と聞いてきますので、軍のいる場所の番号を入力してください。

つづいて、「目的地」と聞いてきます。
ここでは、目的の場所が、「行軍可能場所」として、表示されますので、その中から選んで数値を入力してください。
具体的には、出立地から目的地へ行ける範囲は、その地と隣合った線または、点で結ばれているところです。
もちろん、自軍エリアから他の自軍エリアへの行軍（援軍）も出来ます。

つぎは、「兵士」と聞いてきます。
兵士の人数を入力してください。
ただし、１０００人以上でないと受け付けてくれません。

つぎに、「鉄砲」と聞いてきます。
鉄砲の数を入力してください。
鉄砲は０でもかまいません。

つぎは、「武将」と聞いてきます。
右覧にそのエリアの武将が表示されますからカーソルを移動して行軍させたい武将を選択してください。３人まで行軍できます。
９を入力すると終了します。
なお、武将がいない場合は行軍出来ません。

＊＊＊ご注意＊＊＊

上記行軍は自分の軍がいるエリアからなら何回でも出来ますが、そのつど、０キー、もしくはスペースキーもしくは、リターンキーをおさなければなりません。派兵の必要がなくなった時点であらためて９キーを押します。

数値をまちがえたり、途中で命令を変更したりする時にはＥＳＣキーをご使用ください。

【１・調査】

１・国調査

敵・味方の兵士、鉄砲数状況を調査する時に使用します。

２、８、↑、↓キーでスクロールします。

ＥＳＣキーでもとに戻ります。

ただし、「視認・索敵」のあった場所しか分かりません。

２・将調査

敵・味方の武将を見ることが出来ます。

見たい場所の番号を入力してください。

ただし、「視認・索敵」のあった場所しか分かりません。

【９・終了】

自分の手番を相手に渡すときに使用します。

＊＊＊ご注意＊＊＊

行軍順序は毎回ランダムに決まります。このことは、非常に重要ですので、よく記憶にとどめておいてください。

一つの地域に敵軍の兵が侵入してくれば合戦になります。

これらは合流することなく、別々に戦いますから、同じ地域で何回も合戦しなければならない場合もあります。(重要)

Ａ、Ｂ、Ｃ

例えば、上記のようにＡ、Ｂ、Ｃ国が並んでいたとします。

Ａ、Ｂが今川軍エリアで、Ｃが武田軍エリアとします。

今川軍がＡからＢに援軍を送り、武田軍は同一ターンで、ＣからＢを攻撃すべく派兵したとします。

行軍順が今川軍が先で、武田軍があとの場合、

ＡよりＢに派兵した今川軍兵はＢで合流し、そのあと武田軍と戦います。

一方、行軍順が、武田軍が先で、今川軍があとの場合、

まず、Ｂ対Ｃの戦いが行われます。仮に、武田軍が勝ったら、Ｂ領土は武田軍のものとなり、そのあと、ＡよりＢに進軍した今川軍との戦いになります。

このように、行軍順により、大いに、違いがあることを銘記ください。

第四章　合戦フェイズ

1、操作の早わかり簡単説明（すぐにプレイしたい人のために）

●敵の兜の駒を倒すと勝利となります。

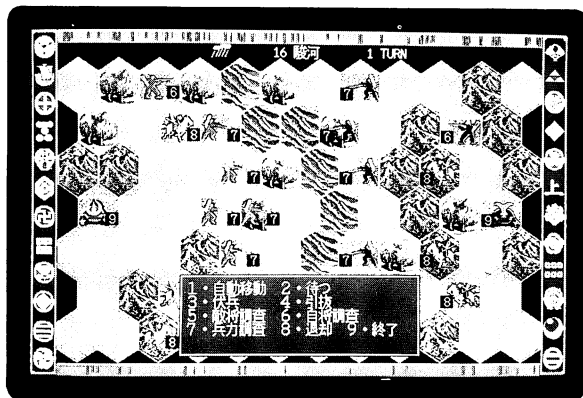
●駒の移動は、1、3、4、6、7、9のテンキーで行います。

5、リターンキーは移動中止。

●スペースキーでウインドウが開きます。(野戦の場合のみ)

●野戦で、自動戦闘を選んだ場合、決着がつくまでコンピュータが自動的に駒を移動させ、戦いますが、旗色が悪くなったときは、何かキーを押せば、又、手動プレイに戻ります。

その他については、画面指示の中で大体分かるようになっています。

2、概要

(1)、合戦は2通り

合戦は野戦と籠城戦があります。

野戦か籠城戦かの選択は守備側、つまり、攻めこまれた方が選択します。

ただし、城の強度が1とか、退却場所がないときなどは、自動的に野戦になる場合もあります。

(2)、地形キャラクタ

地形キャラクタは次の7種類があります。

	戦闘時の地形カウント
城	＋4
城壁	＋3
山	＋1
林	＋1
平野	0
城内	0
川	－1

地形による駒の移動消費力は全部1です。

戦闘時の地形カウントについては別項で詳しく説明致します。

(3)、駒キャラクタ

戦闘駒は次の4種類があります。

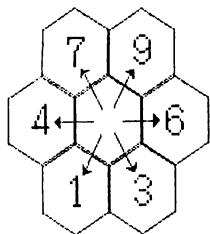
	基本攻撃力	移動力
武将	9	2
騎馬隊	8	3
鉄砲隊	6	1
足軽隊	7	2

基本攻撃力は後述します。

プレイヤーの駒は常に左に位置します。

（４）、移動方法

駒が点滅します。

移動は１、３、４、６、７、９のテンキーで行います。

５キーもしくはＲＥＴＵＲＮキーは移動中止です。

（５）、先攻、後攻

俊敏力の高い武将がいる軍が先攻します。同値の場合はランダムに決まります。一方の軍が全部移動し終わると相手軍の駒移動となります。

（６）、戦闘

味方駒と敵駒が隣接すると、個々の戦闘となります。

（７）、勝利

野戦、籠城戦とも敵将を倒すと勝となります。

侵入側が勝った場合は、その地域を占領したことになります。

兵力は戦いが終わった時点の数値となります。（後述）

勝つと、武将の武勇値が少しあがります。

（８）、武将の処理

戦闘に勝ち、敵将を捕虜にした場合、

殺すか、味方にするか、選択することとなります。

３、野戦

野戦を選択した場合、まず、陣列を組みます。

（１）、陣列

陣列は次の６種とユーザが独自に組むことの出来るユーザ陣３種があります。

１・魚鱗の陣
２・雁行の陣
３・鋒矢の陣
４・湾月の陣
５・鶴翼の陣
６・鳥雲の陣
７・Ｕ１の陣
８・Ｕ２の陣
９・Ｕ３の陣

好みの陣を選択して対戦してください。

なお、コンピュータの方はランダムに陣を選びます。

７、８、９のユーザ陣を選択した場合、あらかじめ適当に駒を配置しておりますので、

この配置でよろしいですか　１はい　２いいえ

の問に対し、

２を入力してください。

すると、１の駒から順番に駒が点滅しだしますので、自陣の範囲内（およそ画面左半分）で、移動させてください。

移動中止は５キーもしくはリターンキーを押してください。

１から１１まで順々に駒を移動させると、また駒が１から点滅しだします。つまり、際限はありません。

これで全ての駒の配置が良いと思われた時に、０キーを押してください。配置が完了します。

なお、このユーザ陣は次の合戦時からコンピュータが覚えていますので、

ユーザ陣を選択し、

　この配置でよろしいですか　1はい　2いいえ

の時に1を押してください。

ユーザ陣は3通り記憶出来るようになっていますので、有効にご利用ください。

（2）、攻撃力の分配と合戦終了後の数値

駒は全部で11駒登場します。

その内訳と基本攻撃力は次のとおりです。

駒種類	数	基本攻撃力
将駒	1	9
騎馬隊駒	3	8
鉄砲隊駒	鉄砲の数による	6
足軽隊駒	上記から引いた残りの数	7

味方軍の武勇の最高値×兵力／１００　対　敵軍の武勇最高値×兵力／１００

		味方軍の最高値		敵軍の最高値
１．００　～　１．２９	倍　のとき	9	対	9
１．３０　～　１．７９	倍　のとき	9	対	8
１．８０　～　２．４９	倍　のとき	9	対	7
２．５０　～　３．９９	倍　のとき	9	対	6
４．００　～　６．９９	倍　のとき	9	対	5
７．００　～　９．９９	倍　のとき	9	対	4
１０．００　以上	倍　のとき	9	対	3

上記の基本攻撃力は兵力の多い軍の方の数値です。

相手より兵力が少ない方の軍は、軍の多い方の兵力倍率により数値が一定の割合で一律に減少するようになっています。

従って、一方が上記数値の場合でも、一方は将駒6、騎馬隊駒5、鉄砲隊駒3、足軽隊駒4という場合もあるわけです。

合戦終了時には

最初にあった攻撃力から合戦終了時の残存攻撃力により、もとの兵力数値に換算されます。

たとえば、

兵力３０、０００で合戦にのぞんで、

最初、将９＋騎馬８Ｘ３＋鉄砲６Ｘ２＋足軽７Ｘ５＝８０あったとします。

そして、相手将を倒し、勝ったとします。

そこで、生き残った駒の数をたします。

これがもし４０だった場合、

３０、０００Ｘ４０／８０＝１５、０００

残存兵力は１５、０００となります。

もちろん、負けた方は０です。

（３）、野戦の操作

ア、１番駒から順に点滅していきますので、１、３、４、６、７、のカーソルキーで駒を移動させてください。

イ、スペースキーを押すと、ウインドウが開きます。

１・自動移動

決着がつくまで駒が自動的に戦闘を行います。途中で、又、手動に戻したくなったら、何かのキーを押してください。手動になります。

２・待つ

全駒が待ちます。

３・伏兵

合戦に参加した武将の知略アイテムの合計値により、伏兵を敵陣深くに出現させる事が出来ます。（ただし、知略アイテムの合計値が１０ポイント以上ある事)

伏兵の出る確率が示されますので、

１実行する　２やめる

のどちらかを選択して下さい。

4・引き抜き

敵将が二人以上いる場合、一人を引き抜く事が出来ます。

これも、合戦に参加した武将の知略アイテムの合計値が１０ポイント以上必要です。

引き抜ける可能性はその将の忠誠度が関係しています。

これも、引き抜ける確率が示されますので、

１実行する　２やめる

のどちらかを選択して下さい。

5、敵将調査

敵将の陣容が分かります。

6、自将調査

自軍将の陣容が分かります。

7、兵力調査

敵、味方兵力、鉄砲数が分かります。

8、退却

隣接している自領地のどこかへ退却する事が出来ます。

どこと隣接しているかは、０キーで見てください。

退却で、敵が追撃してくる場合がありますが、敵将との俊敏力の差により、ダメージを受けたり、逆にダメージを与える場合などがあります。

(4)、戦闘計算

敵駒と味方駒が隣接した場合の戦闘計算は次のようになります。

駒の持つ攻撃力＋地形＋戦運（０－８）＝

地形は、城４、城壁３、山１、林１、城内０、平野０、川－１として計算します。

戦運数値は０から８までの数値がランダムに出ます。

例えば

味方　８（攻撃力）＋１（山）＋５（戦運）＝１４

敵　　６（攻撃力）＋０（平野）＋４（戦運）＝１０

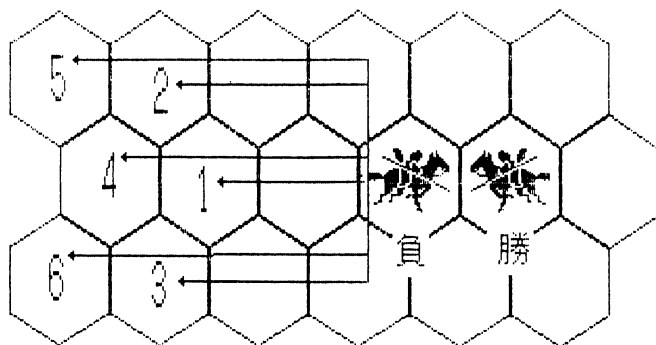
敵、味方の差が５以内ならば負けた方は攻撃力が半減し、後退します。

６以上ならば、負けた方が消滅します。（ただし、将はいくら６以上の差でも攻撃力数値は半分ずつ減少していきます。）

同値の場合は、駒の攻撃力、地形は無視して戦運だけで再度ランダム数値を出します。

勝った方は攻撃力が１加算されます。

ただし、最高は９です。

後退する場合は下図のような順序で２ヘックスないし３ヘックス後退します。

まず、１の場所に後退しますが、１の場所にすでに味方駒がいる場合は２の場所に後退します。２の場所にも味方駒がいる場合は３の場所に後退します。そうして、３、４、５、６の順でみていき、なお、６の場所にも味方駒がいる場合は消滅します。

また、１、２、３、４、５、６に味方の駒がいない場合でも、相手駒と隣接する場合は消滅します。

画面の端で戦闘となり、２ヘックスないし３ヘックス後退しようにも、後退場所がない場合（つまり、画面からはみだす場合）も消滅します。

（５）、天候条件

晴、曇、雨があります。

画面最上部にそのキャラクタが表示されます。

雨の場合には鉄砲は打てません。（この当時、火縄銃を使っていたということからです。）

(6)、鉄砲隊

鉄砲を一定値以上戦場に持っていくと鉄砲隊の駒が出ます。

鉄砲をたくさん持っていくと、鉄砲隊の数も増えますし、また、相手へのダメージも強くなります。

又、敵との距離によりダメージも差があります。

鉄砲隊の番になりますと、狙える相手駒が順番に点滅しますので、これと思ったところでリターンキーを押してください。

(7)、合流

攻撃力が3以下の駒どうしは、合流することが出来ます。

合流した駒は消滅し、合流された駒は合計値の攻撃力となります。

合流方法は3以下の駒に近寄っていき、その駒の上に重なればいいわけです。

ただし、武将の合流は出来ません。

また、騎馬隊、鉄砲隊の合流でもすべて足軽となり、移動力は2となります。

従って、鉄砲隊は合流すると、もう打つことはできません。

4、攻城戦

守備側が籠城を選択した場合は攻城戦となります。

(1)、迎撃と守城

敵から攻撃を受けた場合、

あるいは、こちらから敵に攻撃をしかけた場合、

それぞれに、迎撃作戦と守城作戦があります。

迎撃作戦とは、例えば敵から攻撃を受けた場合、自エリアに入れないで、敵の進軍を阻み、積極的に出向いて、国境あたりで戦う事を意味します。

従って、土地、家などを焼かれないで済み、住民感情をそこないません。

一方、守城作戦は、守るには城壁など地形効果もあり、合戦は有利に展開します。

しかし、敵があたり一帯を放火してくるため、食糧数値、民情数値は悪くなります。

(2)、コマンド

1・待機

2・移動

3・退却

4・敵将調査

5・自将調査

6・兵力調査

の6つがあります。

1・待機とは

攻撃側は城を包囲し、待機します。待機することにより、守備側は城の強度が1ほど下がります。

2・移動とは

敵城に攻撃をしかけたりする場合に移動を選びます。

攻城戦は１０ターンが限度になっています。

従って、攻め落とそうとする場合は１０ターンまでに敵将を倒してください。

3・退却とは

出発した地域へ自軍を引き上げることです。

また、攻城戦は全部で１０ターンを行いますが、これを越えた場合も、途中退却も同じ条件です。

(3)、城の強度について

守城の場合、１０ターンまでに必ず強度が1ほど減少するようになっています。また、強度が1の城の場合、すぐに0となるため、野戦しか選択出来ないようになっています。

従って、城の強度が2以上の場合にのみ、野戦、籠城の選択が出来るようになっています。

(4)、攻城戦の駒数、戦闘計算

攻城戦には、鉄砲隊は出てきません。

将と騎馬隊、足軽隊だけです。

戦闘計算は

攻撃力＋地形＋戦運（０－８までのランダム数値）＝

によって計算しますので、野戦の場合と同じです。

ただし、野戦の場合と違うところは、

戦力差が5以下の場合でも後退はなく消滅致します。

従って、１点でも少ない方が消滅します。

同値の場合は再度ランダム数値を出すことはいうまでもありません。

5、武将

攻撃側は3人までの武将を連れていく事が出来ます。

守備側は何人いてもかまいませんが、コンピュータが自動的に3人までの範囲で戦う武将を選択します。

武将数値は、武勇、俊敏、知略、統治、忠誠の5つありますが、合戦では武勇、俊敏、知略、忠誠の4つが関係します。

武勇、俊敏数値は、誰彼ということなく、合戦の始まる前に、その軍の最高値を採用します。例えば、

	武勇	俊敏	知略	忠誠
A	103	60	10	100
B	80	80	5	80
C	70	45	3	60

という3人の武将がいた場合、

武勇値はA将の103を採用します。

俊敏値はB将の80を採用します。

知略値はA、B、Cの合計値です。合計で10P以上あると、伏兵を登場させたり、敵将を引き抜く工作が出来ます。

忠誠値は個々の数値が関係し、野戦時の引き抜きに関係します。

従って、武勇値の高い者、俊敏値の高い者、知略値の高い者などで、タッグを組んで合戦に出かけると良いでしょう。

（2）武勇＝部隊の攻撃力

部隊の人数×地形効果×武勇値＝攻撃力

合戦の計算式を簡単に示せば上図になります。

以前に説明しておりますので説明は省略します。

（3）俊敏＝先攻、退却

相手より俊敏値が高いと先攻出来ます。

又、退却の場合に俊敏値が関係します。

俊敏値が高いと、敵の追撃によるダメージが少なくなり、逆に敵にダメージ

を与える場合もあります。

（4） 知略

合戦にのぞむ武将の知略値の合計が１０ポイント以上で、野戦時での伏兵、
引き抜きが可能となります。

一度使用すると、合戦にのぞんだ武将達の知略値はすべて０となります。

これは毎ターンごとに少しづつ回復しますが、いっきに回復させたいときは、

内政フェイズ、２・武将コマンド、３、アイテム

で、ＲＰＧで取ってきた知略アイテムをその将に与えてください。

（5） 忠誠

野戦時に相手の将を引き抜くときに関係します。

忠誠度の低い将ほど引き抜きの確率が高くなっています。

第五章　事件フェイズ

１、包囲

隣合うエリアが全て自軍以外の敵軍となった場合、その包囲されたエリアは陥落し、空白地となります。ただし、その隣接したエリアに１つでも空白地があると、包囲とみなされません。

また、隣合うエリアが全て同じ軍となった場合、その包囲したエリアはその軍のものとなります。

たとえば、１２を包囲する場合は、１１、１３、１４、が関係します。

２３を包囲する場合は、１６、２２、２４、２５、２８、が関係します。

この包囲は、１５６３年春から始まります。つまり、このゲームの始まる１５５５年からはなく、８年経過した時から始まります。

２、間者発覚情報

ときに、間者発覚情報が入ります。敵国の情報を得るため、間者を雇いますが、ときに発見され、殺害されます。その場合は、又、雇用などしてください。

また、敵地で合戦を行うと、間者を雇用しなくも、自動的にその地の情報が入るようになりますが、これは、敵地に侵入したとき、間者をついでに侵入させたものとお考えください。

３、ききん、疫病

ときに、大ききん、疫病などの予期せぬ出来事が起こり、兵に被害があります。

平素、環境などに力を入れておくと、いざという時にはコンピュータの受け持つ国とは差が出てきます。

４、人民逃亡

その地でひんぱんに合戦が起きると、住民はいやになり、人口逃亡がおこります。特に守城作戦で、食糧などを焼かれたりした場合が関係してきます。

第六章　行脚（ＲＰＧ）

１、概要

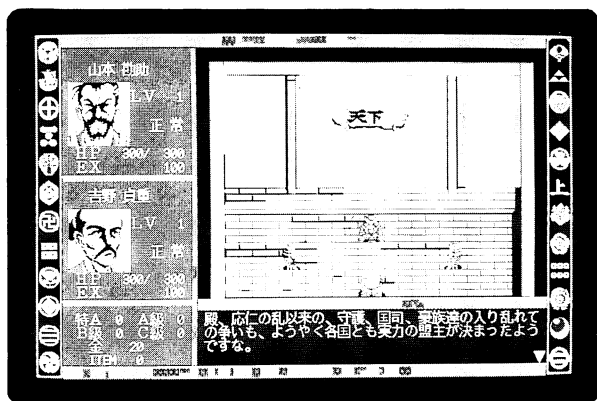
内政フェイズで、６・行脚のコマンドを選択します。

山本勘助と吉野貞重がなにがしかの金を持って旅に出ます。

道中の敵と戦い、金を捜し、アイテムをみつけ、経験を増やし、レベルを上げていきます。

敵と４回戦うと、ＳＬＧモードに戻ります。続きは、次の内政モードになったら、又、６・行脚を選択して下さい。

２回目以降は、旅の途中からはじまります。従って、迷路の途中などで、ＳＬＧモードに戻ると、次回には、右に行くのだったか、左に行くのだったか分からなくなるおそれがありますので、メモなどしながら、プレイされると良いでしょう。

２、画面

画面左側に、主人公の名前、ＬＶ（レベル）、状態、ＨＰ（体力ポイント）、ＥＸ（経験値）、雇用忍者数、所持金、知略アイテム所持数などが表示されます。

ＨＰとは、体力のポイントで、敵の攻撃を受けると、だんだん少なくなって

いきます。０になると、「戦闘不能」となります。

レベルが上がったり、アイテム、宿屋での宿泊などによって、ＨＰは回復します。一定の経験値を得ることによって、レベルは上がっていきます。

３、使用するキー

使用するキーは、次の通りで、主な内容は下記のとおりです。

●２、４、６、８キー・・・歩行

●１キー・・・・・・・・・・戦闘時のキャラクタ自動戦闘

●３キー・・・・・・・・・・戦闘時のアイテム使用

●ｅｓｃキー・・・・・・・・コマンドキャンセルなど

なお、陸上で、白い山のキャラクタには行けません。

また、同じキャラクタの中でも行けるキャラクタと行けないキャラクタなどがあります。(例えば、骸骨のあるキャラクタとか、真っ黒のキャラクタなど)

ゲームの中で、北とか南など、方角が出てまいりますが、画面の上側を北、下方を南、右を東、左を西としています。

注：歩行で５キーを押すと、その場でくるくるまわり、敵が出現しますので、経験値稼ぎのとき町のそばで利用されると便利です。

４、限度数値

ゲームをしていく上で、数値に上限を設定しています。

それらは下記のとおりです。

●金・・・・・・・・・・・・９９９９金

●ＥＸ？・・・・・・・・・・９９９９Ｐ

●雇用忍者・・・・・・・・・・１０人

5、コマンド

歩行中のコマンドは、リターンキーを押してください。

すると、下記のコマンドが表示されます。

なお、「ＥＳＣキー」で元に戻ります。

【1】話す

宿屋、アイテム屋、人員センター、便利屋、その他画面上の人物と話しをしたいときに、選ぶコマンドです。

隣り合った場合、もしくは、テーブルやカウンターなどをはさんで話しができます。

【2】持物

所持しているアイテムを使用できます。

【3】調べる

宝箱の前で、このコマンドを選ぶと、宝箱の蓋が開きます。

宝物以外で、何か普通のキャラクタと変わったものなども画面に設定しております。このとき、このコマンドで調べるのもこのゲームの要素の一つとなっていますので、ご記憶しておいてください。

【4】ドア

扉の前などで、このコマンドを選ぶと扉が開きます。

ただし、鍵がなかったら、開かない場合もあります。

【5】乗物

はしけ（桟橋）でこのコマンドを選ぶと船が出ます。

ただし、アイテムを持っていないと船に乗れません。

【9】ＳＬＧへ

４回戦わなくても即座にＳＬＧへ戻れます。

6、アイテム

アイテムは次の８種類があります。

なお、アイテム屋で買えるアイテムは、薬草、高級薬草、リターン、起死回生の４つです。

【１】薬草

ＨＰを一定値回復できます。

【２】高級薬草

ＨＰを強力に回復できます。

【３】リターン

城、ダンジョン迷路を歩行中に、このアイテムを使用することによって、外に飛び出せます。

【４】三殺弾

瞬時に敵を三人倒します。

【５】特Ａカプセル

このアイテムを使うと、特Ａ級忍者が５人登場します。

【６】Ａ級カプセル

このアイテムを使うと、Ａ級忍者が５人登場します。

【７】Ｂ級カプセル

このアイテムを使うと、Ｂ級忍者が５人登場します。

【８】起死回生

「戦不」になった主人公を正常に戻します。

７、宿屋

お泊まりになりますか　１はい　２いいえ

と表示されますから、１もしくはリターンキーを入力してください。

ＨＰが回復します。

８、人員センター

忍者を、人員センターで雇用できます。

主人公のレベルがあがるごとに雇用限度数が増えていきます。

９、便利屋

本拠と便利屋間で金を送ったり、送ってもらったり出来ます。

知略アイテムも送れます。料金は無料です。積極果敢に利用しましょう。

１０、教会

牧師が神に祈りを捧げてくれます。

そして、「戦不」となったキャラクタを正常に戻してくれます。

１１、セーブ

セーブは、セーブマークのついた看板のそばの井戸キャラクタに隣接し、リターンキーを押して下さい。

そして、コマンド、「話す」を選べば、

何番へセーブしますか　（ＨＩＴ　１－５　ＫＥＹ）

と、表示されますので、１から５までの数値を選択して入力ください。

例えば、１を入力すると、

１番へデータをセーブします。

と、画面に表示してセーブを実行します。

ＲＰＧのセーブも５つあります。

１２、戦闘

（１）戦闘の概要

野原、洞窟、城などを歩いていると敵に出くわします。
テンキーとリターンキーで配置も出来ますが、
１キーを押すと、自動的に配置されます。
移動は３ヘックス。２、４、６、８のテンキーで移動します。
１キーを押すと、自動的に相手と戦うモードになります。
３キーを押すと、アイテムを使用出来ます。
なお、「リターン」のアイテムは、戦闘時に使用できません。
各キャラクタの持つ経験値により、戦闘が行われます。
味方忍者、敵キャラとも
　特Ａ級（主に黄色）
　Ａ級　（赤色）
　Ｂ級　（青色）
　Ｃ級　（緑色）
の４段階のキャラがいて上から順に強くなっています。
又、味方忍者、敵キャラのＡ、Ｂ、Ｃ級のいずれかが３連勝すると、即座に特Ａ級忍者に格上げされます。

（２）主人公達

相手に勝つことにより、経験値は少しづつ上がっていきます。
一定の経験値を積めば、レベルがあがり、ＨＰがあがるようになっています。
負けると、ＨＰが減少し、後退します。
ＨＰがなくなると「戦不」となります。（注：戦不とは戦闘不能の事）

（３）味方忍者及び敵キャラ

負けると一発で死にます。

１３、大怪獣との戦闘

大怪獣は味方キャラクタのＨＰを減少させます。０になると戦不となります。

味方キャラクタは、敵に隣接しないと攻撃できません。

敵キャラクタのどのあたりが隣接かは、それ以上行っても怪獣に近寄れないマス目がそれに該当します。

隣接すると、自動的に大怪獣を攻撃できるようになっています。

敵は棒グラフだけで、数値は示されていません。

ここで、カプセルなどのいろいろなアイテムを使ったりしましょう。

なお、リターンのアイテムは使えません。

☆☆☆　ゲームのこつ　☆☆☆

１、大名の選択

どうしても勝てないという方は、武田信玄などライバルの多い大名をはずして、地方のライバルの少ない大名でプレイされるとよいでしょう。

２、ＲＰＧ

このゲームはＲＰＧなしで、プレイする事も出来ますが、勝つのは容易ではありません。

すなわち、同盟とか、沢山の金などがＲＰＧにあり、これらを勘案したゲームバランスにしているからです。

このゲームがどうしてもクリア出来ないというプレイヤーは、とにかく、ＳＬＧの方は、本拠ほか数国を維持するだけにとどめて、ＲＰＧのｍａｐを徹底的に歩いてみましょう。

３、統治力の重視

いくら領土を増やしても、そのエリアに武将を置かないで、統治力０にしていては金があまり入ってきません。

４、環境値、開墾値など投じた金の効果を推し量る

☆☆☆　ゲームデザインメモ　☆☆☆

当社の発売した、ＳＬＧとＲＰＧの合体ゲーム「三国志演義」は好評でした。
というわけで、このシステムをさっそく日本に持ってきたわけですが、プレイしてみての感想はいかがでしょうか。
合戦がちと簡単すぎたかなというきらいがしないでもありません。

誰を選んでプレイしてもＲＰＧは同じ場所から出発し、人物は山本勘助ではないかというクレームを頂戴しそうですが、この点は弁解の余地はありません。
ご容赦のほどを・・・

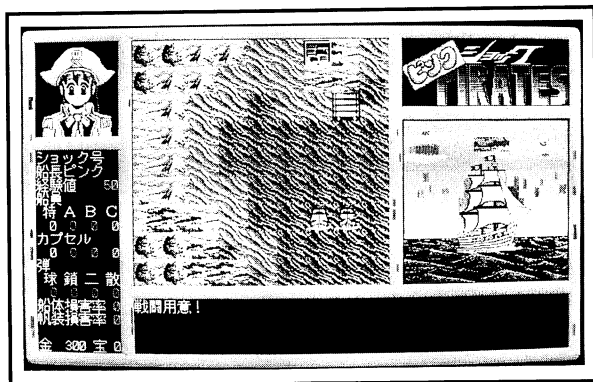
なお、勘助は、毛利、尼子に雇われたり、全国行脚したり、忍法も学んでいたというのは事実です。

武田信玄は四方に敵がおり、プレイするのが一番難しいでしょうが、ゲームが面白いのも信玄でしょう。

さて、次作ですが、「蜂須賀小六」にスポットをあて、木下藤吉郎を脇役に、「野武士」という題でＲＰＧを作ってみようかなと思っています。
●日本にも中国の三国志に似た「日本三国志」が存在した・・・
●ＲＰＧを通して、蜂須賀小六と木下藤吉郎の生きざまを描く・・・
という設定で・・・

お知らせコーナー

3、800円ソフト第一弾

【ピンク・ショック・パイレーツ】みうらかずひさ作品第一作

ＰＣ９８０１　５”２ＨＤ　３，５”２ＨＤ　ディスク２枚組

ジャンル　ＲＰＧ

内容：主人公ピンク船長が大航海の旅に出る。

めざすは宝島。だが、行くてに待っているものは、海賊、山賊、幽霊船、スケルトン、怪物、大怪獣、嵐、壊血病、座礁、ネッシー達・・・

数々のイベントと、おかしさと、ちょっぴりセクシーで、ゲームは進行していくが、しだいに浮き彫りにされていく謎の物体・・・

ピンクちゃんの魅力と、ユーモアがあなたをとりこにする、ギャル達のちょっぴりあぶない大冒険ゲーム。

好評のお便りをたくさんいただいております。

★値段が安いので心配していたが面白い。ストレス知らずのＲＰＧだった。

東京　自由業　ｋ・Ｎ

★３、８００円でこの内容とは驚いた。こういう値段のソフトをどんどん出して欲しい。

神奈川県　学生　Ｄ・Ｔ

★もっとＨで欲しかった。しかし、これだけの内容で、この価格は感動の一言です。

埼玉県　会社員　Ｍ・・Ｈ

３、８００円ソフト第二弾

【ディ・ウォーズ】

ＰＣ９８０１　５”２ＨＤ　３，５”２ＨＤ　ディスク２枚組

ジャンル　ＲＰＧ

内容：地上のハーレムの美女をダンジョンのドラゴンがさらっていった。
デュラン王の命令を受けたアジブ軍曹が、１１人の仲間とともに敵のダンジョンに潜入する。待ち受けるは、巨大迷路と、頭の良くないモンスター達。君の頭脳で、捕らえられた美女を救い出し、地下ハーレムを地上ハーレムに戻して欲しい。そうしないと、後世に「千一夜物語」が語りつげないのだ。

●１０万ヘックスの巨大ダンジョンだから、いつまでも遊べる。
●戦闘方法にパズル要素を含んでいるから、思わず熱中してしまう。
●次から次へと出てくる５０種のモンスターがユーモラスにアニメする。
●登場するキャラクターを選定することにより、何十通りでも遊べる。
●ゴルフ要素を加えたマルチプレイゲームを別に用意している。

３、８００円ソフト第三弾

【上洛指令】

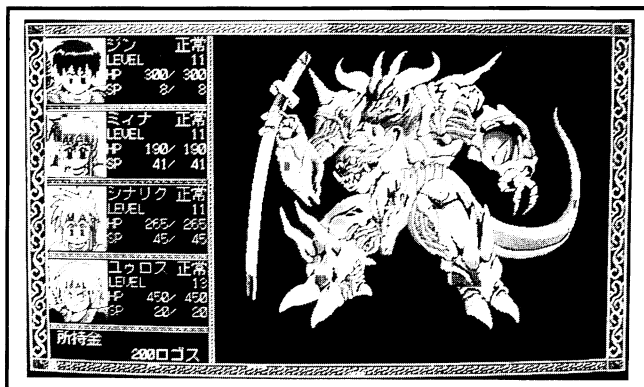
ＰＣ９８０１　５”２ＨＤ　３，５”２ＨＤ　ディスク２枚組

ジャンル　ＳＬＧ

内容：織田、武田、上杉、毛利、長宗我部、大友の戦国六将が、日本統一をめざしてし烈な戦いを繰り広げる。が、力が均衡し、永遠に続こうとする戦国。ライバル５人を倒すには、策しかない。いま、一番必要とするものは何か。刻刻に変化する情勢に適格な総大将の判断こそが命運を決める・・・

●織田、武田、上杉、毛利、長宗我部、大友の戦国六将うちのいずれか一人をもってプレイできる。●プレイ人数・一人●プレイ時間・８時間以上●武将要素・戦術、統率、作戦、知力、術策の５つ●コマンド・雇用、鉄砲、武将、兵士、密偵、開墾、増築、防災、道場など●セクシータッチのイベント各種あり

３、８００円ソフト第四弾

【アナザー・ジェネシス】みうらかずひさ作品第二作

ＰＣ９８０１　５”２ＨＤ　３，５”２ＨＤ　ディスク２枚組

ジャンル　ＲＰＧ

内容：大邪神の復活を阻止するために、ジンは伝説の長剣を背負い、冒険の旅に出た。

だが、行くてには、色とりどりの怪物が手ぐすね引いて待っている。

どの道を選び、どの怪物と戦うか・・・

敵の強力な魔法と剣の力の前では、ジンの成功する確率は決して高くはない・

好評のお便りをたくさんいただいております。

★この価格でこれだけ遊べれば十分。どんどん出してください。

東京　中学生　Ｇ・Ｄ

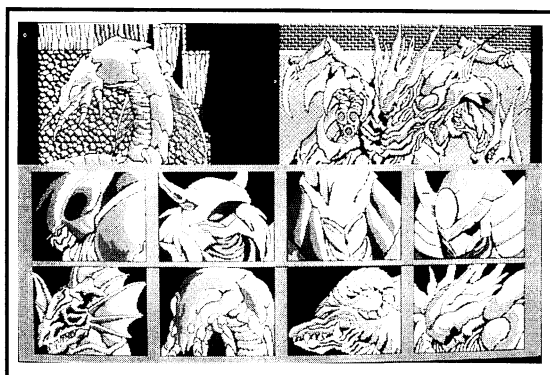
★グラフィックがきれい。特にモンスターはユニークでよかった。

兵庫県　高校生　Ｍ・Ｍ

★おもしれぇ。だけど２部は出すんだろうな。

千葉県　高校生　Ｓ・Ｍ

３、８００円ソフト第五弾

【ピンク・ショック・パイレーツ２】みうらかずひさ作品第三作

ＰＣ９８０１　５”２ＨＤ　３，５”２ＨＤ　ディスク２枚組

ジャンル　ＲＰＧ

内容：ピンク船長が何者かに捕らえられ、ある城に幽閉されている。救出しにいって欲しい。キキシュ六世王の要請にもとづき、船長の部下だった４人のギャル達が救出に向かう。ゲームが進行していくうちに、関連した出来事が次々と発生、それをひとつひとつ解決しながら、やがて、正体の知れない最大の敵へと向かっていくのだが・・・

　ＭＡＰの広さ・・前作の１０倍以上

　敵キャラ数、大怪獣数、前作の２倍以上

　ストーリイ、セリフ、背景キャラ、前作の数倍

　好評のお便りをたくさんいただいております。

★最近、やたらに大きくなるＲＰＧ・・・だが、これは気軽に出来るのでありがたい。　東京　学生　Ｔ・Ｓ

★前作に比べ、戦闘が楽になったが、ＭＡＰが広くなったので辛い。でも、面白い。続けてくれ。　埼玉県　会社員　Ｋ・Ｔ

★ボスキャラはかっこいいし、女の子はかわいい。

大坂府　学生　Ｓ・Ｓ

３、８００円ソフト第六弾

【ピンク・ショック・パイレーツ３】

ＰＣ９８０１　５”２ＨＤ　３，５”２ＨＤ　ディスク２枚組
ジャンル　ＲＰＧ
内容：ピンク船長の一番弟子・サラを主人公にした物語り。やがては、キキシュ七世王となるべきロナルド王子が武者修業の旅に出る。サラは、その王子の師として、また、ボディガードとして、一緒に旅をする。目的はジパーラ国を乗っ取った魔法使い退治だが、行くてには多くの難関が待っている。
　海賊、ゾンビ、スケルトン、オーガー、デーモン、そして、大怪獣など。
　アトラクションゲーム（ヌードパズル、パンツにキンゲーム、おばけ退治ゲーム、尻当てゲーム、プロ野球クイズ）とギャグをふんだんに盛り込んだ、ハラハラドキドキ楽しさいっぱいのソフト。

　好評のお便りをたくさんいただいております。
★ピンク船長がいなかったのは残念。だけど、サブゲーム結構！！　大いによろし、もっと増やせ！！　東京　学生　Ｕ・Ｉ
★安いし、面白い。ＰＳＰ１も２も買おうっと。　愛知県　学生　Ｍ・Ｓ
★前回同様死んだときにやらしい絵があったらええのに、今回はないのはどういう事？（ただし、男はいらないが・・・）　大坂　学生　Ｋ・Ｓ

低価格ソフト第七弾

【アナザー・ジェネシス完結篇】みうらかずひさ作品第四作

あなたは涙なしでこのゲームを終わる事が出来るだろうか！

みうらかずひさが精魂こめた大作がここに完結をみました。

ディスク３枚組みでなんと３、５００円！

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

注：この完結篇はＴＡＫＥＲＵ専用販売です。

従って、ソフトプランでは通信販売も何もいっさい行っておりません。

ＴＡＫＥＲＵの自動販売機をご利用ください。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

ＰＣ９８０１　５”２ＨＤ　３，５”２ＨＤ　ディスク３枚組

ジャンル　ＲＰＧ

内容：１６年前のいまわしい出来事とは？

背負った長剣は何を意味するのか？

突然変異体のモンスターを操る時空帝との対決！

七羅神将の総師大邪神との対決！

舞台は地上から奈落の底へと移り、友愛、師弟愛、

友師弟との対決、出会いと別れ、

兄弟の宿命、因縁、相克、などを

複雑にからませた感動の超大作！

３、８００円ソフト第八弾

【三国志演義】

ＰＣ９８０１　５”２ＨＤ　３，５”２ＨＤ　ディスク２枚組

ジャンル　ＳＬＧ＋ＲＰＧ

プレイヤーはＳＬＧで君主をプレイし、かつまたＲＰＧで武将をプレイする、一人二役のゲームシステム！

内容：ＳＬＧ

関羽、張飛、呂布、など２００名の個性豊かな武将の一騎討ちが出来る。

あの有名な武将達の特長、魅力、個性を、武術、指揮、知力、術策、統治、忠誠などの各要素に細密に再現。

合戦では、迎撃作戦、守城作戦の選択が出来、また、水攻め、火攻め、穴攻め、石攻めなどの華麗なる術策を駆使して戦う。時には、１０万を越える軍と軍のぶつかりあいが、援軍、退却自由自在のシステムで、いやがうえにも迫力のある合戦シーンがのぞめる。劉備、曹操、孫策など７通りをプレイできる。

ＲＰＧ

君主から命じられた武将は旅に出る（プレイヤーが配下の武将の中から選択）

「伝国の玉爾」、「赤兎馬」、などのアイテムを一刻も早く捜し出して来て、本国に送り、内政、外交の役に立ててもらう役目を背負っている。

諸葛孔明を、時の天子を、我が軍に来てもらうよう「三顧の礼」をして迎えるべく、はたまた野にいる武将を（例：趙雲など）自軍に迎えるべく、山野を洞窟を迷路の城を歩きまわろう。時には黄巾賊と対決し、金を捜しあて、一方のヒーローとして、レベルをあげて、故国に帰り、そうしてまた、一働きをしよう。

好評のお便りをたくさんいただいております。

★つねづね、ＳＬＧ＋ＲＰＧが出来ないものかと思っていたが、それが実現されて大変うれしかった。満点をあげたいくらいだ。　東京　学生　Ｎ・Ｆ

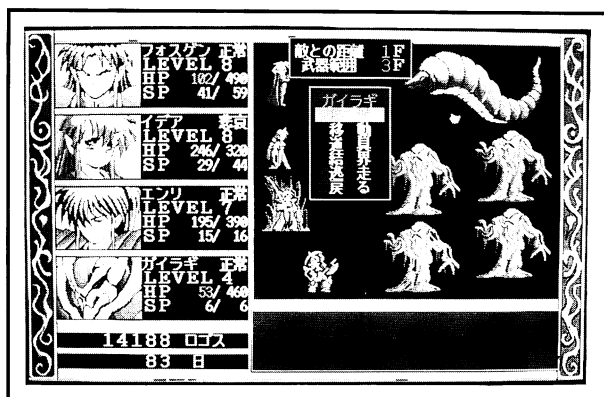
★とても面白かった。出来れば、「三国志演義２」を出してぇ！

東京　学生　Ｔ・Ａ

★いろいろな歴史ＳＬＧをやってきたが、それらにないシステムなので良かった

群馬県　学生　Ｔ・Ｗ

低価格ソフト第九弾

【毀】みうらかずひさ作品第五作

ＰＣ９８０１　５”２ＨＤ　３，５”２ＨＤ　ディスク３枚組　５、８００円

ジャンル　ＲＰＧ

注：このゲームはよくある勇者の物語りではありません。

ピカレスク（悪役小説）ＲＰＧ

主人公フォスゲンは悪魔の子として生まれる運命をもたらされた・・・

プレイヤーが悪としての役割を虚構の世界で展開させていく・・・

時には暴力的に、時には人をだまし、時には人の弱味につけこみ、

時には・・・

しかし、これら一連の悪事（愚挙）により、別の何かが見えてくるものがあります。

そして、その何かを見つける（或は分かる）のが、真の目的であるのかも知れません。そういうゲームがこの「　」です。

似てて非なる勇者の戦いを続けている方に、ぜひ、プレイしていただきたいゲームです。

●４００字詰原稿用紙２００枚以上

●モンスター１００数十種

●マップ７０万ヘックス

●キャラクター一人毎に数十種の戦闘アニメーション

●キャラクターごとによる多彩な攻撃方法

●武器の距離を表現した戦闘システム

●魔法などの使用時にも華麗なるアニメあり

●新開発ＭＶＴシステム登載！

●マルチストーリィとマルチエンディングの採用により、起伏に富んだストーリィ展開が楽しめる

●１６色対応による華麗なグラフィック

★ゲームのコンセプトはまさにすばらしいものです。こんなＲＰＧは今までにもっと出ていてもよかったのではないかと思います。

東京　学生　Ｋ・Ｍ

★悪役になるという発想が面白かった。ハマってしまって２日も寝ていない。

大阪　学生　Ｋ・Ｍ

★値段的に少し不安がありましたけど、やってみると、ドハマリでした。
パート２おねげえしますだ。

東京　学生　Ｍ・Ｉ

★低価格でこの面白さはただものではない。

埼玉謙　学生　Ｔ・Ｈ

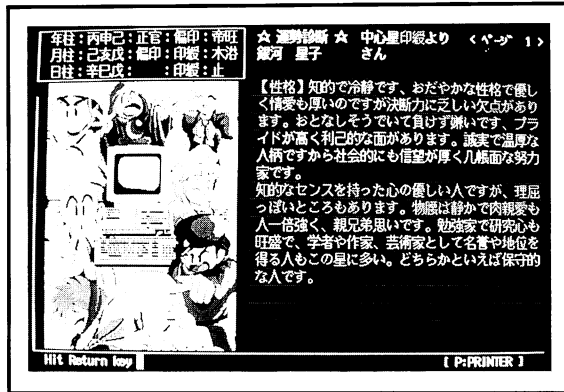
次回作予告

キマイラ・ソフトプラン共同作品第１弾
「魏・呉・蜀・伝」　ＳＬＧ
平成４年９月発売予定　予価　５、８００円
ＰＣ９８０１　５”、３”　ディスク２枚組
企画・開発　キマイラ（三浦一介）　　制作・著作　ソフトプラン

シナリオ１　黄天まさに立つべし（１８４年）
シナリオ２　乱世の妖雄　　　　（１９３年）
シナリオ３　開戦　赤壁の戦い　（２０６年）
シナリオ４　魏・呉・蜀・伝（２１６年）
シナリオ５　亡国の後継者達　　（２３７年）

●クォータービューによる戦闘表示方法
●屯田兵、歩兵、ど兵、騎士、蒙衝船、闘艦のおりなす多様な合戦シーン
●将の能力による多種多様な戦術、術策
●戦闘モードは野戦、水戦、攻城戦など
●時代の流れによってはクーデターも可能
●家系図による跡継ぎも完備
●黄巾賊や献帝でのプレイも可能
●異民族との外交も可能
●迫力のアニメ処理による一騎討ち
●アナログ１６色
●登場将数　５００名以上

四柱推命【スーパー銀河】　占いソフト　　　　　標準価格　９、８００円

ＰＣ９８０１　５”２ＨＤ　３，５”２ＨＤ　ディスク２枚組

●プロの鑑定業の方も使ってる

●各種イベントで引っ張りだこ

●本来の運勢判断の他に、姓名判断のオマケまでついたソフト

●プリントアウトも自由自在

●登録は最大１０００名まで可

●性格、恋愛、結婚運、仕事運、金銭運、健康運、相性診断などもバッチリ。

過去、現在、未来、見たい年度の運勢がいつでもすぐに出せます。(昭和何年前だろうと、平成何年先の運勢だろうと)

次ページにプリントアウトを例示しています。(参考にしてください)

空前の反響！　続々届く賞賛の声

★基本的によく出来ている。役に立つソフトで満足しています。

愛知県　鑑定業　Ｔ・Ｅ

★総合的に良いプログラムと思います。内容は、価格のわりに盛りだくさんで、Ｇｏｏｄ、イラスト楽しくて万万歳！　東京　Ｆ・Ｇ

★とっても使いやすく全体的に楽しいソフトです。面白いので、感謝します。

千葉県　Ｍ・Ｋ

四柱推命スーパー銀河　銀河例子のプリントアウト例

コンピュータ運勢診断　**四柱推命　★銀河★**　91/07/05

氏名：銀河星子　女命　昭和　44年　7月　22日　不明 時（火）曜日生まれ

年柱：己酉 辛　劫財　傷官　止
月柱：辛未 己　傷官　劫財　衰
日柱：戊戌 戊　比肩　暮

★☆はたして　あなたは　どんな星の下に生まれたのでしょうか☆★　運命は性格のなかにあるとも言われ、運命と性格は切っても切り離せない関係にあります。人は誰でも長所と短所を合わせ持っています。良い処はさらに磨き、悪い処は反省や注意をしなければ進歩はありません。自己を改善することは運命を改善することになるのです。反省で道は拓けます！！！

☆あなたの本質的な性格を分析します。☆

表面的には柔和で落ち着きがあって控えめに見えますが内面はやや神経質で気ままで偏屈です、自尊心が強く負けず嫌いです。情熱家で親切で世話好きですが好き嫌いが激しく自己本位な性質です。親との縁が深く親の面倒を見る宿命があるようです。

☆あなたの夫婦縁、結婚運を分析します☆

せっせとお金を貯め込むタイプです。お金の計算が合わなかったりすると気持ちが沈むという具合で、いつもお金のことが頭から離れない。早くから親元を離れて苦労もあるようです。無理せず、高望みしない結婚で幸せな家庭を目指すこと。
【結婚と恋愛】恋愛では自己中心に行動する傾向が強く、情熱的ですが熱しやすく冷めやすいタイプ。また常にライバルがあって落ち着きません。晩婚型のことがあります。男性は愛するより愛されることを望みます。女性は年下の男性に好かれ姉さん女房型。
また、夫婦間のトラブルが多く離別となる傾向もあります。余り我を張らないように！また、色情の問題も起こりそうです。あまり感情的にならないように！また、あなたは勝ち気でシッカリ者です。なかなかの美人で男好きのするタイプです。

あなたの“ＳＥＸ”診断
男を喜ばせるタイプです、自分からも積極的に求めて楽しみます。欲求の度合いも多くテクニックもうまくて、名器をもつ人が多いようです。一度相手になった男性は、その魅力のとりこになるほどです。ホーント！
★お色気星アリ！　あなたはｓｅｘに対する関心が強く、欲望も大変に旺盛な人のようです。

あなたのエッチ指数を計算します。悪しからず！　140 %
❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤❤
0　50　100　ｵｰﾊﾞｰﾌﾛｰ

☆運勢診断☆　あなたは劫財星のタイプ

【性格】人当たりがソフトで、人付き合いもうまく、率直で交際家ですが、内心は自尊心がやや強く負けず嫌いで気難しいガンコ者です。世話好きなところもあり、人の面倒見は良いのですが短気であったり、強引なために嫌われることがあります。気位が高く野心家の人もいて大胆な行動をとることがあります。行動派で社交的です。仕事熱心な面もあって、お金のためなら家庭や家族のことも顧みないところもあり、外ヅラが良くて内ヅラが悪いタイプ。素直さに欠け人を見下す傲慢なところがあります。

【仕事運】ガマンや辛抱に欠けますから、事務職やコツコツする仕事は性に会わず、現場向きなので営業マン、技術者向きです。自信家で分不相応な計画を企てたりする人があります。計画は緻密に！負ず嫌いな頑張と統率力で政界、財界で発展する人もいます。
あなたの場合は、技術畑の仕事が向いています。共同事業は避けたほうがよいでしょう。なかには転職を繰り返す人もいます。
【金銭運】一時的な好運はありますが、継続は難しく、財産も計画的に作るタイプではありません。何かと散財が多く、他人や身内の世話事や争い事があって出費がかさむ傾向です。また、財を破る星といわれて、金使いが荒い人が多いのもこの星の特徴です。一攫千金を夢見る勝負師的な面が強く出て、相場やギャンブルなど山っ気の多い人もいます。

【健康運】精神面からくるストレス、ノイローゼが原因で健康状態に影響を及ぼすことがあります、特にストレスの解消に注意しましょう。不摂生から健康を害することがあります。また色恋のトラブルから刃傷沙汰にまでなる人もあります。

【家庭運】家族縁など良い星とはいえず家庭的には恵まれない暗示があり、孤立の傾向もあります。気むずかしい面があり、家庭内ではわがままが出てトラブルも多い。また生活は家庭外に向き勝ちで、温かい家族間のコミニケーションが少ないようです。

【特殊星検出】　☆印は守護神です、★印は注意星です。
☆金輿禄　温厚な人柄で福分に恵まれる星です。名声を得られるか、財禄を得ます。
この星のある女性は容姿の美しい柔和な人で、明るくてスタイルの良い人が多い。
☆大極貴人　才能があり大望を達成することが出来ます。たとえ困難にあっても援助者が現れて救いの手をさしのべてくれ、必ず財禄に恵まれる星とされています。

平成　　3年の運勢傾向

☆　傷官星の年（焦燥、紛争、誤解）焦燥感から感情的になって対人関係でもトラブルが起こりやすく不和が生じやすい。アセリ、イライラに注意の年です。
☆　《恋愛》＝　トラブルの暗示がありゴタゴタの多い年です。特に女性にとっては厳しい年で失恋になったりします。最悪の場合は別れ話がこじれたりして刃傷沙汰にまで発展したりします。ご用心！
☆　《結婚》＝　まわりから反対が出たり、なにかとトラブルが多い年です。別居とか離婚問題など傷官星の年は女性の方から結論を出すのが大きな特徴といえます。

【天運】と【命運】に良い条件がそろいバランスが良くなる時期が幸運期です。悪い原因が重なる時はスランプです。

【天運】◎　変転があり他人の失敗によって利を得ることがあるとか、予想外の金運がありますが、猛進すれば必ず破綻があるから注意すること。投機事業なども相当の利益を得るチャンスがあります。異性にも縁がある年で良縁に恵まれそうです。
【命運】×　破財、別離、色難などの兆候があり、何かと悩み事が多く金銭の支出もかさみます。異性問題のトラブル、あるいは目上や上役と意見が合わず、仕事上にもトラブルが起こりやすい、何事も障害多難の年です。夫婦間にもトラブルが起こりやすい年です。

〈　月　運　〉平成　　3年、1月～12月のリズムの傾向

1月：★★	2月：★★★★	3月：★★★	4月：★★★
5月：★★	6月：★★★	7月：★★	8月：★★★
9月：★★★	10月：★★★	11月：★★	12月：★★★★

★の数は一応の目安です。数が多いほど幸運度が高いとみます（5段階）。

☆　恋愛、結婚のチャンス　☆

★大運（10年運）

年齢	
0才～　6才	♥
7〃～　16〃	♥♥
17〃～　26〃	♥♥♥♥
27〃～　36〃	♥♥♥
37〃～　46〃	♥♥♥
47〃～　56〃	♥
57〃～　66〃	♥
67〃～　76〃	♥♥♥
77〃～　86〃	♥♥
87〃～　96〃	♥

★年運

年	
昭和　61年	♥♥♥♥♥
62〃	♥♥♥♥♥
63〃	♥♥♥♥♥
平成　1〃	♥♥♥♥
2〃	♥♥♥♥♥♥
3〃	♥♥♥♥
4〃	♥♥♥♥♥
5〃	♥♥♥♥♥♥♥
6〃	♥♥♥♥♥♥
7〃	♥♥♥♥♥♥

【このグラフの見方】
★大運（10年運）の適齢期にハートマークが多い場合は、異性縁も多く理想の相手にめぐり逢い、ラブロマンスに恵まれます。もし幼少の頃にハートマークが多い場合はオマセと云えます。また、もし高年齢にハートマークが多い場合は奥手と云えます。
★年運にハートマークが多い年はチャンスも多い時で異性運も強い時です、積極的な態度に出て成功します。大事なことはチャンスを逃がさないことです。

通信販売のご案内

通信販売ご希望の方は、
商品名、
住所、
氏名、
電話番号
機種名、（５”－２ＨＤか３．５”－２ＨＤかは必ず記入してください）
を明記のうえ、
現金書留
もしくは
郵便振替（岡山６－３３３８４）
にてお申し込みください。

（送料無料）
（消費税無料＝ただし、通信販売にかぎる）